

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Pengembangan

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2002 Pengembangan adalah kegiatan ilmu pengetahuan dan teknologi yang bertujuan memanfaatkan kaidah dan teori ilmu pengetahuan yang telah terbukti kebenarannya untuk meningkatkan fungsi, manfaat, dan aplikasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah ada atau menghasilkan teknologi baru. Pengembangan adalah proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan (Punaji, 2013 :222-223).

Pada hakikatnya pengembangan adalah upaya pendidikan baik formal maupun non formal yang dilaksanakan secara sadar, berencana, terarah, teratur, dan bertanggung jawab dalam rangka memperkenalkan, menumbuhkan, membimbing, mengembangkan suatu dasar kepribadian yang seimbang, utuh, selaras, pengetahuan, keterampilan sesuai bakat, keinginan serta kemampuan-kemampuan sebagai bekal atas prakarsa sendiri untuk menambah, meningkatkan, mengembangkan diri ke arah tercapainya martabat, mutu, dan kemampuan manusiawi yang optimal dan pribadi mandiri (Iskandar dalam Afrilianasari : 2014).

Dari beberapa pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa pengembangan usaha yang dilakukan secara sadar, terencana, dan terarah untuk membuat atau memperbaiki sesuatu sehingga menjadi produk yang semakin menarik dan

bermanfaat untuk meningkatkan dan mendukung serta meningkatkan kualitas dan kuantitas sebagai upaya menciptakan mutu pendidikan yang lebih baik.

2. Media Pembelajaran

1) Definisi Media Pembelajaran

Interaksi antara guru dengan siswa merupakan proses kegiatan pembelajaran yang salah satu di antaranya media juga dapat digunakan oleh guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Media merupakan alat “pengantar” atau “perantara” yang dalam bahasa latin bentuk jamak dari kata “medium” karena itu media dipahami sebagai alat pengantar atau perantara sumber pesan dengan penerima pesan dan juga sebagai perantara materi pembelajaran, Haryono (2014:47).

Media menurut Sadiman dkk (2010: 7) merupakan segala sesuatu yang digunakan dalam menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan. Sehingga hal ini dapat merangsang pikiran, perasaan, dan minat serta dapat memberikan perhatian kepada siswa sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung. Menurut pendapat Sutikno (dalam Haryono, 2014 :48) ternyata media dapat pula didefinisikan sebagai sesuatu yang membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan siswa.

Menurut beberapa para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sebuah alat bantu untuk menyampaikan sumber pesan kepada penerima pesan dan merupakan komponen pendukung dalam proses interaksi anatara pendidik dengan tujuan pendidikannya. Jadi, media mempunyai peranan penting dalam kegiatan pembelajaran dan dapat memberikan ransangan bagi siswa dalam proses kegiatan pembelajaran.

2) Jenis- jenis Media Pembelajaran

Media dilihat dari bentuk fisik dapat dikelompokkan menjadi empat yaitu: (1) media dua dimensi (2) media tiga dimensi, (3) media pandang diam, (4) media pandang gerak. Menurut Setyojari (dalam Haryono, 2014: 52) dalam jenisnya, media pembelajaran meliputi niat, tujuan, isi yang ingin disajikan, kemampuan, kemauan, dan ketersediaan media pembelajaran.

Dari jenis-jenis media pembelajaran di atas dapat dipilah lagi, salah satunya media dua dimensi ini karakteristiknya adalah dapat dilihat dari satu sisi seperti berupa gambar atau foto. Media tiga dimensi karakteristiknya dapat dilihat dari berbagai sisi yakni candi, rumah-rumah adat atau rumah-rumah minimalis, boneka, topeng, patung, dan sebagainya. Media tiga dimensi dapat membuat siswa kreatif dan mengetahui benda secara konkret (nyata). Selanjutnya adalah media yang dipandang diam dan pandang gerak dapat dilihat dengan indera penglihatan dan pendengaran. Contoh media ini adalah berbasis Ilmu Teknologi (IT).

Menurut Iswadi (dalam Haryono, 2014: 53-56) media berdasarkan cara penyajiannya ada dua yaitu media alat peraga dan media teknologi, informasi, komunikasi (TIK). Alat peraga merupakan seperangkat benda konkret yang dirancang, dibuat, dan disusun secara sengaja serta dapat diotak-atik, dimainkan, digerakkan, dan pastinya dapat dipindah-pindah oleh anak Estiningsih (Haryono, 2014: 53). Menurut (Mackinnon, 2005) media teknologi, informasi, komunikasi (TIK) adalah media yang dapat membantu siswa dalam mengembangkan semua jenis keterampilan. Media TIK dikategorikan menjadi tiga yaitu: media Auditif, Visual, dan Audio Visual.

Dari pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis alat peraga dan teknologi, informasi, komunikasi sama-sama dapat membantu pendidik dalam mengajar dan membantu peserta didik dalam belajar serta sebagai pendukung dalam dalam interaksi antara guru dan siswa.

3) Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Syafi'i (dalam Haryono, 2014: 50) bahwa media manfaat sebagai berikut: (1) Membangkitkan perhatian siswa, (2) Memperjelas informasi yang disampaikan, (3) Menstimulasi ingatan tentang konsep, (4) Memotivasi siswa mengikuti materi pembelajaran, (5) Menyajikan bimbingan belajar, (6) Membangkitkan siswa dalam performansi yang relevan dengan materi, (7) Memberikan masukan kepada siswa, (8) Mentransfer pengetahuan, mendorong ingatan, keterampilan, dan sikap yang dipelajari.

Berdasarkan manfaat dari penggunaan media pembelajaran yaitu dapat memperjelas penyajian pesan, mengarahkan perhatian anak, membuat siswa belajar mandiri sesuai dengan kemampuannya, dan memberikan informasi kepada anak sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan hasil belajar. Dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran mempunyai peranan yang penting. Yang tadinya siswa kurang semangat dan kurang memperhatikan dalam kegiatan, sekarang dengan adanya media siswa dapat lebih tertarik pada pembelajaran sehingga media pembelajaran dapat memotivasi siswa dalam belajar.

4) Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran menurut Sanjaya (2017 : 73-77) dapat dijelaskan bahwa, media pembelajaran sebagai alat bantu guru, dapat menyampaikan materi. Media pembelajaran yang digunakan guru dalam kegiatan

pembelajaran dapat memotivasi siswa karena kebermanaknaan isi media yang diciptakan atau dikembangkan dalam menyampaikan materi dengan menarik dan tersampaikan dengan baik. Penyampaian materi dengan menggunakan media pembelajaran dapat menyatukan pemahaman informasi yang sama.

Dari pendapat ahli yang sudah di paparkan diatas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa fungsi media adalah alat bantu guru untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa agar dapat menerima informasi lebih jelas dan memberi makna. Manfaat media juga dapat dirasakan oleh siswa karena siswa dapat memberi makna sebuah pembelajaran dengan baik jika media tersebut layak dan cocok dipakai untuk pembelajaran yang sesuai.

3. Pembelajaran Tematik

1) Pengertian Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik merupakan salah satu model dalam pembelajaran terpadu yang merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa baik secara individual maupun kelompok, aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara efektif, bermakna, dan autentik. (Rusman, h. 254).

Desain pembelajaran tematik memungkinkan anak secara individual menjelajahi minatnya dan mengembangkan kemampuan berasimilasi dan berakomodasi. Konsep pembelajaran tematik terutama berfokus pada anak sebagai pelajar dan proses proses yang berkaitan dengan perkembangan berfikir dan belajar.

Sedangkan Menurut Hadi Subroto (dalam Kadir, 2015:6) Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang diawali dengan suatu pokok bahasan atau

tema tertentu yang dikaitkan dengan pokok bahasan lain, konsep tertentu dikaitkan dengan konsep lain, yang dilakukan secara spontan atau direncanakan baik dalam satu bidang studi atau lebih dan dengan beragam pengalaman belajar siswa, maka pembelajaran akan menjadi lebih bermakna.

Menurut beberapa pengertian pembelajaran tematik diatas, penulis berpendapat bahwa pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang diawali dengan tema yang dikaitkan dengan beberapa konsep atau pokok bahasan agar tercipta pembelajaran yang bermakna. Dengan adanya pemaduan itu peserta didik akan memperoleh pengetahuan dan ketrampilan secara utuh sehingga pembelajaran jadi bermakna bagi peserta didik. Bermakna artinya adalah bahwa pada pembelajaran tematik siswa dapat memahami konsep yang mereka pelajari melalui pengalaman langsung atau nyata.

2) Karakteristik Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik memiliki karakteristik karakteristik sebagai berikut (Majid, 2017:89) :

a. Berpusat pada siswa

Hal ini sesuai dengan pendekatan belajar modern yang lebih banyak menempatkan siswa sebagai subjek belajar, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator.

b. Memberikan pengalaman langsung

Dengan pengalaman langsung siswa dihadapkan pada sesuatu yang nyata sebagai dasar untuk memahami hal hal yang lebih abstrak.

c. Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas

Dalam pembelajaran tematik, pemisah mata pelajaran tidak begitu jelas karena fokus pembelajaran diarahkan ke tema yang berkaitan dengan kehidupan siswa.

d. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran

Pembelajaran tematik menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran. Dengan demikian siswa mampu memahami konsep konsep tersebut secara utuh. Hal ini dibutuhkan untuk membantu siswa untuk menghadapi masalah masalah dalam kehidupan sehari hari.

e. Bersifat fleksibel

Pembelajaran tematik bersifat luwes (fleksibel) dimana guru dapat mengaitkan bahan ajar dari suatu mata pelajaran dengan mata pelajaran yang lainnya.

f. Belajar sambil bermain dan menyenangkan

Menerapkan pembelajaran sambil bermain agar siswa tidak bosan dan senang mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan diatas, penulis berpendapat bahwa karakteristik pembelajaran tematik adalah berpusat pada siswa, memberikan pengalaman langsung, pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas, menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran, bersifat fleksibel dan penerapan belajar sambil bermain agar menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.

4. Pengembangan Media Roda Putar Indonesia (ROTASI) pada Pembelajaran Tematik Tema 7 Subtema 1 Kelas IV Sekolah Dasar

1) Media Pembelajaran ROTASI

Media ROTASI merupakan media alat peraga berbasis tiga dimensi. Media ini secara fisik dibuat berbentuk lingkaran dari papan kayu. Lingkaran ini dapat diputar searah jarum jam yang nantinya dapat berhenti, dan terdapat anak panah. Papan lingkaran ini nanti akan ditempel stiker dengan tulisan berbagai suku bangsa yang ada di Indonesia. Media ini dapat berbunyi dandibawah papan lingkaran akan terdapat kotak yang berisikan soal-soal mengenai keberagaman suku bangsa yang ada di Indonesia. Media ini memuat mata pelajaran Bahasa Indonesia, IPS, dan PPKn yang digunakan serta dimanfaatkan di kelas IV Sekolah Dasar.

Media ROTASI ini didesain dengan semenarik mungkin dan dapat memberikan motivasi terhadap siswa agar tidak cepat bosan dalam mengikuti pembelajaran tematik. Adapun hal-hal lain dari media ROTASI yaitu, media ini dapat dipindahkan dengan mudah, tidak berbahaya saat dioperasikan, dan tidak membutuhkan ruangan khusus untuk menyimpannya.

Penempatan gambar berbagai macam suku bangsa yang ada di Indonesia didesain secara menarik dan sebagus mungkin yang dimana siswa dapat tertarik dan dapat mengoperasikan media tersebut dengan senang hati. Media ini dikembangkan sesuai analisis kebutuhan dengan acuan hasil observasi awal, karena kegiatan pembelajaran di kelas IV lebih menekankan belajar untuk berkelompok.

2) Tujuan dan Manfaat Penggunaan Media ROTASI

Media ROTASI adalah media berbasis tiga dimensi. Tujuan pengembangan media ROTASI ini dapat mempermudah proses penyampaian materi tema 7 subtema 1 pembelajaran ke 3 kelas IV sekolah dasar, dapat meningkatkan

efisiensi waktu pembelajaran, dan membuat pembelajaran lebih menarik. Menurut Aryad (2009:24) manfaat pengembangan media pembelajaran adalah untuk memotivasi siswa agar siswa lebih giat dan tertarik pada penyampaian materi.

Adapun manfaat bagi peserta didik menurut Sumanto (dalam Haryono, 2014: 50-51) yaitu: (1) untuk membangkitkan perhatian siswa, (2) memperjelas informasi yang disampaikan, (3) memotivasi siswa, (4) menstimulasi ingatan tentang konsep, (5) membangkitkan kinerja siswa yang relevan dengan materi (6) memberikan masukan kepada siswa yang benar (7) mendorong ingatan, mentransfer pengetahuan keterampilan, dan sikap yang dipelajari.

Dalam penggunaannya, media ROTASI ini juga bermanfaat bagi guru kelas IV dan siswa kelas IV. Dengan adanya media ROTASI ini membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih baik serta dapat memberikan pengalaman kepada siswa.

3) Keunggulan dan Kekurangan Media ROTASI

Pada setiap media pembelajaran pasti mempunyai keunggulan dan kekurangan masing-masing. Pengembangan media ROTASI ini digunakan sebagai media alternatif guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran tema 7 subtema 1 pembelajaran ke 3 kelas IV sekolah dasar. Melalui media ROTASI ini diharapkan siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru saja dalam penyampaian materi di kelas, melainkan siswa dapat memahami membedakan, dan mengenal berbagai suku bangsa yang ada di Indonesia secara kontekstual dalam media ini serta mengetahui cerita fakta setiap suku bangsa yang ada di Indonesia dan dapat mengartikan kesatuan dan persatuan Indonesia dalam keragaman suku bangsa.

Kelebihan media ROTASI antara lain sebagai berikut ini :

- a. Siswa dapat mudah memahami materi
- b. Membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran karena siswa lebih banyak berinteraksi dengan kelompoknya
- c. Memotivasi siswa dalam kegiatan belajar mengajar
- d. Siswa akan lebih mudah memahami materi dengan adanya media ROTASI karena media ini di kembangkan secara menarik supaya siswa tidak cepat bosan saat proses pembelajaran
- e. Digunakan untuk menyeimbangkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa
- f. Membuat hasil belajar lebih bermakna
- g. Menciptakan inovasi baru dalam mengembangkan media pembelajaran tematik
- h. Akan membuat guru lebih mudah menyampaikan materi.

Kekurangan media pembelajaran ROTASI sebagai berikut ini :

- a. Biaya saat mengembangkan lumayan mahal
- b. Membutuhkan waktu 2-3 minggu untuk menyelesaikan desain pengembangan media ROTASI ini
- c. Hanya dapat digunakan untuk pembelajaran tema 7 subtema 1 dan pada materi khusus pengenalan suku bangsa yang ada di Indonesia saja.

4) Langkah-langkah Penggunaan Media ROTASI

Media ROTASI dilakukan secara menyenangkan dan bermakna. Dalam kegiatan pembelajaran guru diharapkan mampu mengoperasikan media ROTASI untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan tujuan pembelajaran yang akan

dicapai. Model pembelajaran dicocokkan dengan penggunaan media ROTASI yaitu model pembelajaran secara *cooperative learning*. Langkah-langkah penggunaan media ROTASI sebagai berikut :

- a. Guru menyiapkan media ROTASI
- b. Guru memberikan penjelasan tentang materi pembelajaran, setelah itu memberikan penjelasan tentang tema, subtema, dan materi yang akan disampaikan kepada siswa
- c. Guru menjelaskan aturan pemakaian media pembelajaran ROTASI
- d. Setelah guru memberikan pemahaman mengenai materi, cara penggunaan, dan aturan penggunaan media ROTASI itu, guru membagi kelompok masing-masing kelompok berisikan 4 siswa. Serta masing-masing kelompok memiliki nama kelompok yang berbeda.
- e. Guru membagikan lembar kerja kelompok
- f. Penerapan penggunaan media ROTASI :
 - a) Guru memberikan setiap siswa buku panduan penggunaan media ROTASI, kemudian setiap ketua kelompok maju ke depan untuk mengambil nomor urutan menggunakan media ROTASI.
 - b) Ketua kelompok memutar papan lingkaran tersebut sampai berhenti tepat di anak panah dan mendapatkan bagian suku apa ? misalkan suku Batak.
 - c) Setelah itu, siswa membuka membuka kota kecil dan mencari amplop yang bertuliskan Suku tersebut, dan di dalam amplop terdapat soal-soal yang harus dikerjakan secara berkelompok.

- d) Setelah penggunaan media ROTASI selesai dioperasikan, guru memperkuat siswa mengenai materi yang telah disampaikan dengan diskusi bersama.
- e) Setelah itu memberikan evaluasi pembelajaran.

B. Kajian Yang Relevan

Terdapat beberapa peneliti terdahulu yang menerapkan media sejenis Roda Berputar. Penelitian ini direncanakan oleh peneliti harus mempunyai keterkaitan penelitian terdahulu, akan tetapi peneliti harus menjaga keoriginalitasan dalam mengembangkan media ini. Berikut ini adalah :

Tabel 2.1 Penelitian Relevan

No.	Judul Penelitian Terdahulu	Persamaan	Perbedaan
1.	Erdianti Intan (2018) Pengembangan Media Pembelajaran RUPIN (Rumah Pintar) Dalam Kegiatan Pembelajaran Tema Indahnya Kebersamaan Kelas IV Di SD Muhammadiyah 08 Dau Malang	Pada penelitian terdahulu memiliki kesamaan pada tema pembelajaran dan jenjang kelas yang sama. Penelitian ini juga memiliki jenis penelitian yang sama dengan penelitian sekarang yaitu penelitian pengembangan media.	Perbedaan dalam penelitian terdahulu berada pada bentuk media yang tidak sama dengan penelitian sekarang.
2.	Tri Hastuti (2007) Pengembangan Media ROPUTAR Pada Tema Cita-citaku Kelas IV Sekolah Dasar	Persamaan penelitian terdahulu dengan sekarang terletak pada kesamaan jenjang kelas yaitu kelas 4 Sekolah Dasar, Desain media pembelajaran yang hampir sama yaitu Roda berputar, serta jenis penelitian yang sama menggunakan jenis penelitian pengembangan media pembelajaran.	Perbedaan penelitian terdahulu dan sekarang hanya terletak pada tema dan subtema yang berbeda.

C. Kerangka Berpikir



